

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas referensi jurnal yang mendasari perancangan. Bab ini sebagai landasan dasar untuk mengetahui permasalahan yang ada pada *sign system* dan *wayfinding* sebagai Media Informasi Peken Banyumasan

2.1. Studi Pustaka

Dalam perancangan ini diperlukan penelitian-penelitian terdahulu untuk bahan pembandingan serta kajian. Tentunya perancangan tersebut tidak luput dari topik perancangan ini, yaitu mengenai *sign system* dan *wayfinding*. Perancangan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

2.1.1. Perancangan berjudul “Perancangan *Sign system* dan *Wayfinding* Pada Museum Tsunami Aceh”

Penelitian pertama berjudul “Perancangan *Sign system* dan *Wayfinding* Pada Museum Tsunami Aceh” yang ditulis oleh Risa Nursabila dan Tri Cahyo Kusumandyoko dari Universitas Negeri Surabaya (UNS) pada tahun 2022 [7]. Melalui penelitian ini Risa Nursabila dan Tri Cahyo Kusumandyoko menjelaskan bagaimana menciptakan *Sign system* dan *Wayfinding* pada Museum tsunami Aceh. Dengan pembahasan pertama mengenai pentingnya *sign system* untuk Museum tsunami Aceh, apabila *sign system* tidak ada dalam suatu wilayah, maka orang-orang akan kesulitan dalam menentukan arah tujuannya. Risa menjelaskan bahwa dalam merancang sebuah *sign system*, wajib memperhatikan terlebih dahulu hal-hal yang wajib dihindari, seperti halnya pemakaian tanda-tanda yang sangat berlebihan sehingga mendapatkan kesulitan terhadap responden. Begitu pula peletakan tempat yang kurang cocok dan tingkat baca yang tidak baik sehingga menyebabkan *sign system* yang dirancang tidak berfungsi dengan semestinya. Selain itu pemilihan warna serta tekstur material yang dipilih juga dapat mempengaruhi tingkat informasi yang disampaikan. Ukuran serta jenis huruf dan pencahayaan juga akan berpengaruh, tergantung dari seberapa jauh jarak yang dipandang.

Perbedaan pada perancangan ini adalah pada objek dengan merancang *sign system* dan *wayfinding* Peken Banyumasan untuk memberikan informasi mengenai petunjuk arah letak kegiatan ataupun fasilitas yang disediakan, sehingga pengunjung dapat menelusuri Peken Banyumasan dengan mudah. Sedangkan persamaan dalam perancangan ini ialah teori yang dipakai untuk mengetahui fungsi *sign system*. Sehingga

perancangan ini dapat membantu penulis sebagai referensi dalam perancangan EGD melalui studi kasus yang diangkat.

2.1.2. Perancangan dengan judul “Perancangan Ulang *Signage* dan *Wayfinding* untuk Meningkatkan *Brand Image* pada Studi Kasus di Owabong Waterpark”

Penelitian tersebut berjudul “Perancangan Ulang *Signage* dan *Wayfinding* untuk Meningkatkan *Brand Image* pada Studi Kasus di Owabong Waterpark” yang disusun oleh Anggis Rizky Wiyaringtyas, Donny Trihanondo, Siska Noviaristanti dari Universitas Telkom Bandung pada tahun 2021[8]. Penelitian tersebut memaparkan tentang merancang ulang *Signage* dan *Wayfinding* di Owabong Waterpark untuk meningkatkan *brand image*, di mana penulis menyatakan dengan adanya *signage* dan *wayfinding* bisa membantu meningkatkan pengunjung terhadap Owabong Waterpark. Adapun Anggis dalam penelitiannya menggunakan metode literatur, observasi, wawancara, serta kuisioner dengan hasil *signage* dan *wayfinding* perlu dilakukan redesain. Konsep kreatif yang disampaikan pada perancangan ini yaitu, *fun*, *smile*, serta modern. Perancangan ini termasuk perancangan relevan dikarenakan hasil final yang lengkap serta masih memiliki ciri khas dari wisata itu sendiri.

Perbedaan perancangan di atas dengan perancangan penulis konsep kreatif yang dihasilkan. Adapun persamaannya ialah pada metode perancangan dengan metode literatur, observasi, wawancara dengan metode ini penulis bisa mendapatkan informasi kepada narasumber secara langsung serta dari penelitian terdahulu akan perancangan yang mengenai tentang *sign system* dan *wayfinding*. Supaya informasi terhadap apa yang diteliti semakin jelas, maka dari itu perancangan ini membantu penulis sebagai panduan penulisan proposal dengan metode dan teknik yang sama.

2.1.3. Penelitian berjudul “Perancangan Sign System Cv. Alam Hijau Selaras”

Penelitian ini berjudul “Perancangan Sign System Cv. Alam Hijau Selaras” yang disusun oleh Laras Nur Aishah Andjani dari Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2017 [9]. Di mana CV. Alam Hijau Selaras belum memiliki *sign system* yang memadai. Akibatnya, para pengunjung toko kurang tertarik dan kurang mendapatkan informasi tentang produk-produk yang tersedia di toko tersebut. Hal tersebut pula dapat mengurangi tingkat daya beli sehingga berpengaruh terhadap penghasilan CV. Alam Hijau Selaras. Pada proses perancangan *sign system* ini, konsep yang digunakan yakni nuansa alam. Hal itu sesuai karena CV. Alam Hijau selaras memiliki visi untuk menciptakan hunian yang bersahabat dengan alam. Visualisasi karya yang dilakukan

dengan tiga tahap perancangan, tahap pertama yaitu pembuatan *thumbnail*, tahap berikutnya yaitu *tightissue*, setelah dua tahap tersebut maka dihasilkan desain final. Perancangan ini menghasilkan beberapa macam desain *sign system* yaitu *commercial sign*, dan *wayfinding sign*.

Perbedaan “Perancangan Sign System Cv. Alam Hijau Selaras” ialah pada media utama yang digunakan terhadap perancangannya. Adapun persamaan dalam perancangan ini ialah analisis yang digunakan berupa analisis SWOT. Perancangan ini membantu penulis sebagai panduan dalam perancangan EGD, terutama dalam perancangan *guide map* untuk Peken Banyumasan.

2.2. Referensi Karya

Dalam perancangan ini diperlukan karya sejenis yang bisa dijadikan sebagai pembandingan dan referensi. Karya tersebut juga menunjang pembuatan perancangan yang sedang dilakukan penulis. Beberapa karya yang dimaksud adalah sebagai berikut:

2.2.1. Visual Identity And Sign System For Sarijadi The Thematic Market In Bandung City



Gambar 2. 1 *Signage* dan *wayfinding*
(Sumber: Perancangan *Visual Identity And Sign System For Sarijadi The Thematic Market In Bandung City*)

Karya di atas dibuat oleh Priangga Adhiguna, Yanuar Rahman, dan Bijaksana Prabawa pada bulan Desember 2015 [10]. Pada karya ini konsep yang dibuat memiliki aspek desain *signage* dan *wayfinding* pada pasar Srijadi. Adapun Elemen alam yang digunakan oleh Priangga dalam karya tersebut juga menjadi dasar perancangan konsep visual bagi pasar Srijadi. Serta pemilihan warna dalam desain yang dibuat pun seimbang, di mana Priangga ingin menyampaikan pesan bersih, segar dan alami dalam desain yang dibuat. Penulis menggunakan perancangan tersebut sebagai referensi

pembuatan *sign system* dan *wayfinding* untuk Peken Banyumasan, karena memiliki konsep desain yang menarik. Dilihat dari gambar yang diambil dari perancangan Priangga bahan yang digunakan adalah akrilik dan kayu. Hal tersebut bisa diterapkan dalam perancangan *sign system* dan *wayfinding* di Peken Banyumasan sebagai referensi bahan yang digunakan.

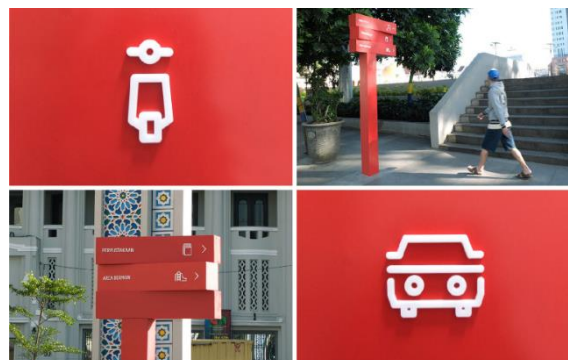
2.2.2. *Environmental Graphic Allianz*



Gambar 2. 2 *Enviromental graphic Allianz*
(sumber: Instagram)

Gambar di atas merupakan rancangan dari studio desain Nusae pada tahun 2018 [11]. Karya ini merupakan perancangan *environmental graphic* untuk Allianz. Pada karya ini seluruh desain dibuat berdasarkan 1 konsep sehingga hasil desainnya memiliki keseragaman. Konsep desain yang diterapkan adalah gaya desain modern yang mengutamakan kesederhanaan dengan penampilan visual yang elegan dan menarik sesuai dengan perusahaan Allianz. Karakteristik konsep yang ada pada karya tersebut akan dijadikan referensi oleh penulis, di mana konsep desain modern dan simpel yang dibuat oleh studio desain ini memiliki ciri khas sendiri. Oleh karena itu karya tersebut bisa diterapkan dengan keseragaman konsepnya pada Peken Banyumasan.

2.2.3. *Sign system Alun-alun Bandung*



Gambar 2. 3 *Sign system Alun-alun Bandung*
(sumber: nusae.co)

Gambar di atas merupakan *sign system* dari Alun-alun Bandung yang dibuat oleh tim Nusae asal Bandung [12]. Karya tersebut diunggah pada tahun 2019 di Instagram Nusae. Desain yang ia buat memiliki konsep yang simple dan modern dengan penampilan visual *pictogram* yang menarik. Dalam desain *pictogram* yang dibuat oleh tim Nusae memiliki keunikannya tersendiri, di mana tim Nusae membuatnya dengan bentuk sebuah gambar yang sederhana. Hal tersebut dijadikan referensi dalam perancangan ini, karena desain *pictogram* yang simple dan modern. Di mana melalui desain *pictogram* tersebut penulis bisa memberikan informasi yang mudah untuk dipahami oleh pengunjung.

2.3. Dasar Teori

Dasar teori ialah teori-teori dan hasil penelitian yang menjadi dasar teori penulis untuk menyelesaikan penelitian. Teori tersebut bisa dari berbagai sumber seperti jurnal, buku dokumentasi, internet dan pustaka.

2.3.1. Landasan Konseptual

Dalam landasan konseptual menjelaskan tentang beberapa teori yang digunakan dalam perancangan yang akan penulis buat. Beberapa teori yang akan dibahas memiliki keterkaitan dengan beberapa referensi jurnal sebagai acuan untuk membantu penulisan.

a. Pasar kreatif

Menurut Mahardika pasar kreatif ialah rangkain *system* berupa, institusi, prosedur, hubungan sosial serta infrastruktur yang memungkinkan tindakan jual dan beli dengan perusahaan yang berfokus pada kreativitas dan kecerdikan [13]. Barang yang dijual di pasar ialah mereka yang termasuk hasil kegiatan kreatif dari enam belas subsektor industri kreatif. Di mana subsektor tersebut masuk kedalam kategori pasar seni, kerajinan, fashion dan kuliner.

Berdasarkan teori di atas penulis menyimpulkan bahwa Peken Banyumasan merupakan sebuah pasar kreatif dengan mewadahi aktivitas berupa jual-beli di dalamnya. Penulis menggunakan teori ini karena sebagai landasan konsep dalam meneliti Peken Banyumasan.

b. Ruang kreatif (*creative placemaking*)

Menurut Zitcer *creative placemaking* adalah integrasi seni dan budaya yang menempatkan seni dengan strategi tata guna lahan, transportasi, pembangunan ekonomi, pendidikan, perumahan, infrastruktur, dan keselamatan publik [14]. Dengan

demikian, aktivitas *creative placemaking* memberikan kesempatan untuk para seniman, organisasi seni dan pengembangan masyarakat dalam pekerjaan revitalisasi masyarakat.

Adapun menurut Habibullah & Ekomadyo dalam penelitiannya, istilah *placemaking* memberikan penekanan pada kearifan lokal dalam penguatan pengalaman manusia terhadap sebuah tempat [15]. Hal ini bisa membuat lingkungan bermakna, karena ruang kreatif dapat memberikan suatu ikatan yang baik dan menarik untuk sosialisasi antar sesama manusia dengan lingkungannya.

Dapat disimpulkan *Creative Placemaking* berarti menciptakan sebuah tempat yang memiliki makna, dan tempat tersebut diisi oleh kegiatan-kegiatan yang kreatif, di mana hal itu dimiliki Peken Banyumasan. Berdasarkan prinsip di atas, akan membantu penulis dalam landasan konseptual untuk penelitian ini.

2.3.2. Landasan Perancangan

Landasan perancangan merupakan teori-teori tentang perancangan yang akan dibuat. Pada landasan perancangan ini menggunakan teori yang terkait ilmu tentang *sign system* dan *wayfinding*.

a. *Environmental Graphic Design*

Environmental graphic design (EGD) adalah suatu hubungan komunikasi grafis mengenai sebuah informasi yang ditemukan dalam sebuah lingkungan [16]. Adapun Menurut Laras dan Wayan *Environmental Graphic Design* (EGD) ialah sebuah desain lingkungan yang mencakup bentuk lingkungan sekitar [9]. Sedangkan menurut Talita dan Lea *environmental graphic design* ialah tanda yang berbentuk rambu-rambu, dekorasi Gedung, papan nama serta bentuk tulisan pada benda dua dimensi dan tiga dimensi [17]. Namun Terdapat tiga komponen utama dalam EGD:

1. *Sign system* dan *wayfinding*, dimana EGD berfungsi untuk menuntun dan membawa audiens kepada sebuah tempat dengan menunjukkan jalan.
2. *Placemaking*, dimana EGD berfungsi untuk memberikan identitas terhadap sebuah lokasi, dengan demikian tempat itu dapat dikenali dan lebih mudah diingat.
3. *Interpretation*, dimana EGD berfungsi memaparkan informasi terhadap sebuah tempat atau lokasi dan informasi tersebut dapat diinterpretasi dan dimengerti.

Akan tetapi ketika melihat ketiga komponen dari EGD, kita dapat menyimpulkan bahwa kepentingan utama dari EGD adalah untuk komunikasi, dan bukan hanya dekorasi, hal ini seolah membuat EGD merupakan sebuah desain yang

orientasinya pada aspek fungsi. Adapun Environmental graphic design (EGD) memiliki aspek dalam konteks ergonomis, jarak pandang, suasana dan bahan [18].

Dalam konteks ergonomis, EGD mempertimbangkan aspek-aspek fisik dan psikologis dari pengguna. Desain harus memperhatikan kenyamanan pengguna dengan memastikan elemen-elemen seperti signage, tampilan informasi, dan grafis ditempatkan pada tinggi yang sesuai, mempertimbangkan posisi duduk atau berdiri pengguna. Selain itu, desain juga harus memperhatikan ukuran dan bentuk elemen grafis agar mudah dibaca dan dipahami.

Jarak pandang adalah faktor penting dalam EGD. Desain harus mempertimbangkan jarak di mana pengguna akan melihat dan membaca informasi. Signage dan grafis harus ditempatkan pada jarak yang sesuai agar dapat dengan mudah terlihat dan dibaca oleh pengguna. Ini melibatkan pemilihan ukuran dan font yang tepat untuk memastikan visibilitas yang optimal.

Suasana adalah elemen yang dapat dipengaruhi oleh desain grafis lingkungan. EGD dapat menciptakan suasana tertentu melalui penggunaan warna, tekstur, dan elemen visual lainnya. Misalnya, penggunaan warna-warna cerah dan desain yang menggemblirakan dapat menciptakan suasana riang dan energik, sementara penggunaan warna lembut dan desain minimalis dapat menciptakan suasana yang tenang dan santai.

Bahan juga merupakan pertimbangan penting dalam EGD. Desain harus memilih bahan yang tahan lama, mudah dibersihkan, dan cocok untuk lingkungan tertentu. Misalnya, di lingkungan luar ruangan, signage dan grafis harus terbuat dari bahan yang tahan terhadap cuaca, seperti stainless steel atau akrilik yang tahan terhadap sinar UV. Di lingkungan dalam ruangan, pemilihan bahan harus mempertimbangkan faktor seperti ketahanan terhadap goresan dan kemampuan pembersihan.

Secara keseluruhan, desain grafis lingkungan yang ergonomis dalam EGD melibatkan penempatan yang tepat, jarak pandang yang sesuai, suasana yang diinginkan, dan pemilihan bahan yang cocok. Dengan memperhatikan aspek-aspek ini, desain dapat meningkatkan pengalaman pengguna, memudahkan navigasi, dan menciptakan lingkungan yang menarik dan efektif. Berdasarkan penelitian di atas penulis menggunakan teori ini karena sebagai pemahan dasar dalam merancang *sign system* dan *wayfinding* yang baik.

b. Icon, symbol, dan indeks

Menurut Deledalle, objek berupa tanda diklasifikasikan menjadi ikon, indeks, dan symbol [19].

1. Ikon adalah tanda yang memiliki kesamaan fisik atau representasi visual dengan objek yang direferensikan. Ikon mencoba merepresentasikan objek dengan cara yang mirip secara visual. Contohnya, gambar peta yang menggambarkan fitur geografis dengan proporsi dan bentuk yang mirip. Ikon berfungsi untuk menggambarkan objek atau konsep dengan cara yang langsung dan mudah dikenali oleh pengamat.

2. Simbol adalah tanda yang memiliki hubungan konvensional atau dibentuk berdasarkan kesepakatan sosial antara tanda dan makna yang direpresentasikannya. Simbol tidak memiliki hubungan fisik atau representasi visual langsung dengan objek yang direferensikan. Misalnya, lambang panah yang menunjukkan arah atau logo merek yang mewakili perusahaan atau produk tertentu. Simbol membutuhkan pemahaman budaya atau kontekstual untuk diinterpretasikan dengan benar.

3. Indeks adalah tanda yang memiliki hubungan kausal atau terkait secara langsung dengan objek yang direferensikannya. Indeks menunjukkan atau menandakan keberadaan atau jejak objek atau peristiwa tertentu. Contohnya, asap menunjukkan adanya kebakaran atau ujung pena yang meninggalkan tinta di kertas sebagai indikator bahwa pena telah digunakan. Indeks memberikan petunjuk atau bukti terkait dengan objek yang direpresentasikan.

Sehingga konsep ikon, simbol, dan indeks memiliki peran penting dalam komunikasi visual, termasuk desain grafis dan lingkungan. Pemahaman tentang ketiga konsep ini membantu perancang untuk memilih dan menggunakan tanda-tanda yang tepat dalam mengkomunikasikan pesan kepada audiens. Penggunaan ikon, simbol, dan indeks yang tepat dapat meningkatkan pemahaman, efektivitas, dan daya tarik visual suatu desain atau pesan komunikasi. Penulis menggunakan teori ini sebagai dasar pembuatan *sign system* dan *wayfinding* dengan baik.

c. Tipografi

Tipografi merupakan teknik memilih serta menata huruf menggunakan pengaturan pada ruang yang tersedia, agar menciptakan kesan tertentu, serta nyaman ketika membaca semaksimal mungkin. Carter menjelaskan bahwa pesan yang dapat disampaikan oleh tipografi adalah verbal, visual, dan *vocal* [20]. Karena tipografi dibaca juga diartikan secara verbal, tipografi dan dapat dilihat juga diartikan secara

visual, didengar, dan ditafsirkan secara audio. Hal tersebut yang membuat tipografi menjadi media komunikasi dinamis

Dalam tipografi ada yang disebut *typeface* atau jenis huruf. Empat jenis huruf yang umum diketahui adalah serif, sans serif, script, dan *decorative* [20]. Pemilihan *typeface* dalam sebuah desain harus memperhatikan beberapa poin penting, di antaranya adalah visibilitas dengan mempertimbangkan jarak, visibilitas berdasarkan ukuran huruf dan visibilitas dengan kecepatan perjalanan.

Dengan memperhatikan beberapa poin di atas, maka desainer dapat memenuhi beberapa prinsip tipografi yaitu *legibility*, *readability*, *visibility*, dan *clarity*. Prinsip tersebut yang akan membantu penulis untuk memilih dan menentukan tipografi yang ada pada perancangan karya.

d. Warna

Warna adalah salah satu dari unsur seni yang memiliki berbagai makna pada setiap visualnya. Landa menjelaskan dalam bukunya bahwa warna adalah elemen desain yang kuat dan provokatif [21]. Hal ini menjadikan warna sebagai unsur yang penting dalam grafis karena dapat memberikan dampak psikologis kepada orang yang melihat.

Warna terbagi menjadi tiga kategori elemen warna ialah *hue*, *value*, serta *saturation* [21]. *Hue* adalah nama dari warna, Adapun *hue* terbagi menjadi warna hangat dan warna dingin. *Value* adalah terang atau gelapnya dari warna. Sedangkan, *saturation* adalah kecerahan atau keburaman terhadap warna. Berdasarkan teori di atas, dapat membantu penulis dalam menentukan warna yang akan digunakan dalam perancangan desain yang dibuat. Di mana Peken Banyumasan memiliki warna dingin di dalam desainnya, seperti warna hijau yang tingkat kecerahannya diburamkan.